

Példa: Tomi 19 érmét számol össze a kártyáin. A feladata az volt, hogy főként nyakláncokat és zöld kincseket gyűjtsön. Négy nyaklánc van, ez hat pontot ér, és hat zöld kincse, ez további hat pontot jelent.

Andi kártyáin 14 érme található. A feladata az volt, hogy főként koronákat és piros kincseket gyűjtsön. Négy korona van, ez hat pontot ér, és három piros kincse, ez további négy pontot jelent.

Végül mindkét játékos összeszámolja, mennyi szem szimbólum található a kártyáikon. Tominak 15 szem szimbóluma van, míg Andinak csak 14. Mivel Tominak van a legtöbb szem szimbóluma, ő kapja meg az ébredés kártyát, és elveszít ezzel 8 győzelmi pontot ( $15/2=7,5$ , felfelé kerekítve 8).

A játék végére így Tomi 23 érmét szerzett ( $19+6+6-8$ ), Andi pedig 24-et ( $14+6+4$ ). Mivel Andinak van a legtöbb érméje, a játékot ő nyeri.



Egy igazán mély játék 2-4 kincskeresőnek, 8 éves kortól

A törpék újra feltártak egy, korokkal ezelőtt egy katasztrófa során betemetett bányát. Ha a pletykáknak hinni lehet, kincsek tömkelege várja odalent, hogy újra napvilágra kerülhessen. A bátor bányászok vállukra veszik a csákányt, magukhoz vesznek némi robbanékony törpgázt, és elindulnak feltárni a bányát. De van valami, amit nem tudnak a hegyek legmélyebb mélyéről... egy gonosz teremtmény alussza odalent álmát, akit nem szabad felébreszteni!

Vajon mennyi idejük lesz a törpéknek a bányában dolgozni, mielőtt a zaj óhatatlanul felébreszti a szörnyet álmából? Mennyi kincset sikerült kimenekíteni, mielőtt a szörny mozgólódásától újra beomlik a bánya?

#### A JÁTÉK TARTALMA



#### A JÁTÉK CÉLJA

Gyűjts össze annyi pénzürmét, amennyit csak tudsz! Ennek érdekében kincseket kell a csillédre pakolnod, különleges feladatokat kell teljesítened, és el kell kerülnöd az alvó szörnyet.

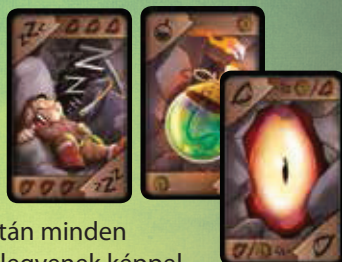
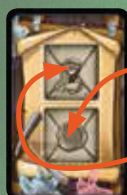
## ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos vegyen maga elé egy tablót és egy feladatkártyát.
- A feladatlapkákat a hátlapjuk alapján válogassátok kétfelé. Az egyik fajta lapkákön különböző színű kristályok, míg a másik fajtán különböző típusú kincsek találhatóak. Ezután mindenki húzzon egy-egy lapkát a kétféle feladatlapka közül, és titokban nézze meg őket. Az egyik lapkát képpel felfelé, a másikat képpel lefelé a feladatkártyán található helyekre. Mindenki maga döntheti el, hogy melyik feladatát osztja meg a többiekkel, és melyiket tartja titokban.

Feladatkártya

Feladatlapkák

képpel felfelé képpel lefelé



- Tegyétek félre a horkolás és a nagy bumm kártyákat, hogy könnyen elérjétek őket.
- Tegyétek félre az ébredés kártyát.
- Húzzatok kincskártyákat a pakliból, és alakítsatok ki belőlük az asztal közepén 5 tárnát a következőképpen: minden tárnát két képpel lefelé fordított, egymást részben fedő kincskártyával kezdjétek. Ezután minden tárnába kerüljön négy kincskártya, melyek felváltva legyenek képpel felfelé és képpel lefelé. Végül minden tárna végére kerüljön két képpel felfelé fordított kincskártya – ahogy az alábbi képen látható:

Példa az öt tárna előkészítésére



## A JÁTÉK VÉGE

A játék utolsó fordulóját az ébredés kártya jelzi majd. Amikor ez a kártya előkerül a húzópakliból, egy időre tegyétek félre. Helyette az ezt felhúzó játékos húzza fel a pakli következő lapját. A forduló ugyanúgy zajlik tovább, míg mindenki ugyanannyi kört nem játszott le. A játék végén a kezekben lévő kincskártyák nem számítanak.



Ezután gyűjtsd össze a csilléden és a tablódon lévő kincskártyáidat, valamint a fel nem használt nagy bumm kártyáidat. A pontozáshoz ezekre lesz szükség.

## PONTOZÁS

Minden játékos számolja össze az érméit az alábbiak szerint:

- add össze a kincskártyáidon és a nagy bumm kártyáidon látható érméidet.

- Fedd fel a titkos feladatlapkádat, és számold össze, mennyi pontot érnek az összegyűjtött kincskártyáid. A kincskártyák száma alapján a következő táblázat szerint kapsz győzelmi pontokat:

1	1
2	2
3	4
4	6
5	9
6	12
7	16
8	20
9+	25

Ezt a számolást mindkét feladatlapkára külön-külön el kell végezni. Egy kártya akár kétszer is számíthat, ha mindkét feladatlapkának megfelel.

- Számold össze a kártyáidon látható szimbólumokat. Az a játékos, aki a legtöbb szem szimbólumot gyűjtötte össze, megkapja az ébredés kártyát, őt maga alá temette a szörny ébredésével járó bányaomlás. A kincsei megsérülnek, elveszít fele annyi érmét, mint amennyi a kincskártyáin látható szem szimbólumok száma (felfelé kerekítve).

A legtöbb érmével rendelkező játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén a nyertes az, akinek a kincskártyáin kevesebb szem szimbólum található. Ha továbbra is döntetlen az állás, akkor a több kincskártyával rendelkező játékos nyer. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, akkor az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

### III. A törmelék átszitalása

A fordulód végén nézd meg, maradt-e üres hely a tablón (és ha igen, mennyi). Minden egyes üres hely után az alábbiak alapján kapsz kártyát:

- A tabló 1. helye: vegyél el egy horkoláskártyát, és tedd a csilléden lévő paklid legeljára.

A tabló 2. helye: vegyél el egy nagy bumm kártyát, és tedd a tablód mellé.

A tabló 3. és 4. helye: húzza a kezedbe egy lapot a kincskártyák paklijából.

A tablód azon helyeiért, amelyeken kincskártya található, nem kapsz kártyát.

Megjegyzés: azok a játékosok, akik a körükben nem tudnak kiásni legalább egy kincskártyát, vegyenek el egy horkolás kártyát. Elaludtak munka közben, és a horkolásuk zavarja az alvó szörnyet. A játék végén minden horkolás kártya 3 szem szimbólumot ér.



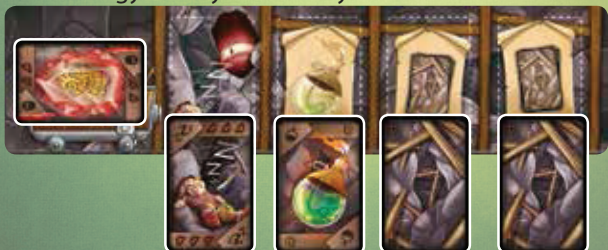
Miután a köröd végén (ha lehetett) elvetted a tablón lévő üres helyekért járó kártyákat, húznod kell a kezedbe még egy lapot a kincskártyák paklijából.

Ezután MUSZÁJ a kezedből egy kincskártyát kijátszanod az öt tárna valamelyikére. Figyelj oda, hogy az alatta lévő kincskártya látható maradjon.

A köröd végén legfeljebb öt kincskártya lehet a kezedben. Ha több kártyád van, a többletet dobd el.

Ezután az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra; a játék a fent leírtak szerint folytatódik.

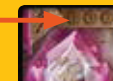
Példa: ebben a fordulóban Andi egy kincset sem tudott begyűjteni. Ez azt jelenti, hogy húznia kell egy horkolás kártyát, egy nagy bumm kártyát és két kincskártyát, valamint ahogy mindenki a köre végén, még egy kincskártyát. Ezután ki kell játszania a kezéből az egyik kártyát valamelyik tárnára.



#### Figyelem!

Ami felkerült az ott is marad. Amint egy kártya felkerül egy játékos tablójára, azt onnan nem lehet levenni. Nem is változtathatsz a tablón lévő kincskártyák sorrendjén. Nem nézheted át a többi játékos csilléiben lévő kártyákat, de a saját csilléden lévőket igen, feltéve hogy a legfelső lap a helyén marad.

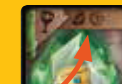
A kincskártyákon látható szimbólumok jelzik az egyes kártyák értékét. Minél több érme látható egy kártyán, az annál értékesebb (pl. ez a kártya 3 pontot ér).



A törpék által ásás közben keltett zaj viszont zavarja a bánya mélyén alvó szörnyet. Mivel nem szeretnétek, ha a szörny felébredne, és elkapna titeket, meg kell próbálnotok elkerülni a szem szimbólummal ellátott kártyákat.



Minél több szem szimbólummal ellátott kártya van a játék végén a csillédben, annál nagyobb az esélye annak, hogy a szörny elkap, ha egyszer felébredt.



Egyes kincskártyákon megtalálható mindkét szimbólum, másokon egyik sem.



- Minden játékos húz négy kincskártyát, és ezeket nem mutatja meg a többi játékosnak.

- A maradék kincskártyákat annyi egyenlő paklira, ahányan játszottok (3 játékos esetén 3 pakli, 4 játékos esetén 4 pakli, stb.). Tegyétek az ébredés kártyát az egyik pakli tetejére, a többi paklit pedig tegyétek erre a paklira. Ez lesz a húzópakli.

### A JÁTÉK MENETE

A játékot az a játékos kezdi, aki legutóbb hallott horkolni valakit. Maga elé veszi a kezdőtörp-jelzőt, ami a játék végéig ott is marad.

A köre során egy játékos a következő akciókat hajtja végre, egymás után:

I. A csille feltöltése: (kivéve az első fordulóban) Tedd a tablódról az összes kincskártyát egy kupacban a csillédre úgy, hogy a legkésőbb kiásott kincs kerüljön legfelülre.

II. Kincsek kiásása: áss ki 1-4 egyező kincskártyát, és ha szeretnél, tegyél egy egyező kincskártyát egy másik játékos tablójára.

III. A törmelék átszitalása: szerezz bónuszt az üres helyekért a tablón, majd húzza kártyákat, és tegyél egy kincskártyát valamelyik tárnába.

#### I. A csille feltöltése

Első forduló: az első körödben közvetlenül a kezedből kell egy kártyát a csillédre tenned. Ez az első kincs, amit kiástál. Ezután folytasd a második fázissal.

A második fordulótól: szedd össze a tablódról a kártyákat, és tedd őket a csillédre úgy, hogy ami a jobb szélen volt, az kerüljön legfelülre.

Példa: a kincskártyák a csillérek kerülnek – először a piros kalapács, majd a zöld kalapács.

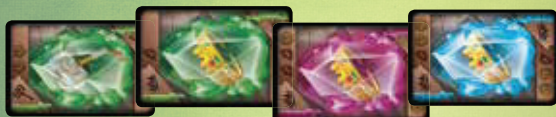


## II. Kincsek kiásása

A köröd során legfeljebb négy kártyát a tablód üres helyeire tehetsz. Ehhez tárnákból vagy a kezedből is használhatsz kincskártyát. Az egyetlen megkötés, hogy a tablóra tett kártyádnak vagy a kristály színében, vagy a kincs típusában meg kell egyeznie a legutóbb odatett kártyával.

A kijátszott kártyát tedd a tablód következő üres helyére, mindig balról jobbra haladva a tabló feltöltésével. A kijátszott kártyának két tulajdonsága van (a kristály színe és a kincs típusa), amelyek közül az egyiknek meg kell egyeznie az előzőleg kijátszott kártyával.

Ezen a módon a játék során egyező kincsek láncolatát alakítod majd ki.



A második fázis akkor ér véget, ha már nem tudsz vagy nem akarsz több kincskártyát a tablóra tenni, akár mert az összes hely foglalt már, akár mert nincs több egyező kártya.

### Ezen fázis során bármikor

Körönként egyszer (a kezedből vagy valamelyik tárnából) kijátszhatsz egy kártyát egy másik játékos tablójára. Ennek a kártyának egy tulajdonságában egyeznie kell az előzőleg odatett kincskártyával (a fent leírtak szerint). Így például eltüntethetsz egy kincset, amely elzárja valamelyik tárnát, vagy megszabadulhatsz egy kártyától a kezedből, vagy mint a példában, megkeserítheted az ellenfeled életét néhány szem szimbólummal.

**Megjegyzés:** az első fordulóban a játékosok csilléiben még nincs kincskártya, így a kezdőjátékos nem tehet kártyát más játékosok tablóira.

A körödben eldobhatsz egy nagy bumm kártyát. Ezzel a kártyával lerobbanthatsz valamelyik tárna legfelső kártyáját. Tedd a lerobbanzott kincskártyát egy külön dobópakliba, a nagy bumm kártyát pedig vissza a nagy bumm kártyák paklijába.

A képpel lefelé lévő kincskártyákat azonnal fordítsd fel, amint legfelülre kerülnek. Amikor egy tárna ötödik, utolsó kártyáját is elveszi valaki, azonnal alakítsatok ki egy új tárnát: húzzatok a pakliból három lapot, egyet tegyetek képpel lefelé, kettőt pedig képpel felfelé.



Példa, a csille tetején lévő zöld nyakláncsal kezdve:

Tomi elvesz az egyik tárnából egy fehér nyakláncot; ennek a kincsnek a típusa megegyezik az előző kincskártyájával (nyaklánc). Kijátszhatta volna a kezéből a piros vagy a bal szélső tárnából a rózsaszín nyakláncot is, ezek is egyező kincskártyák.

Tomi a fehér nyakláncot a tablója bal szélső üres helyére teszi. Most már ez a legutóbb kiásott kincs; ennek a kártyának az egyik tulajdonságával kell megegyeznie a következő kijátszott kincskártyának.

Ezután Tomi kijátssza a kezéből a fehér szobrot; ennek színe megegyezik az előző kártya színével.

Ezután úgy dönt, hogy egy kártyát – a piros szobrot – egy ellenfele tablójára tesz. Azonnal felfordítja az eddig a szobor alatt lévő kincskártyát, és megtudja, hogy az egy sárga korona.

Végül Tomi elveszi a kék szobrot, majd úgy dönt, ebben a körben nem tesz több kincskártyát a tablójára.

A Tomi kezében lévő lapok



Tomi tablója

Egy ellenfél tablója